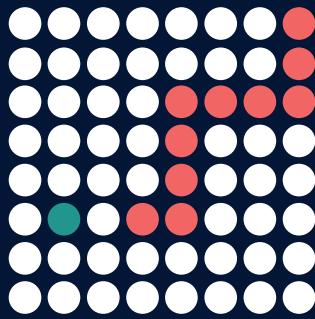


ESCUELA DE INGENIERÍA
FACULTAD DE INGENIERÍA

DILAB | ENGINEERING DESIGN

RED DE
EMPRENDEDORES
ingenieríauc

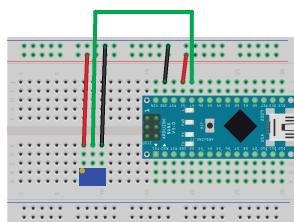


PROYECTO
NETWORKING

snake

INSTRUCCIONES

1

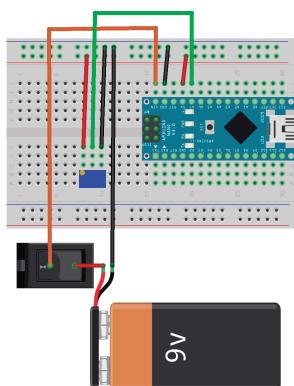


Conexión de Potenciómetro y cables de energía

- 1 Ubica el potenciómetro, con sus 3 pines, en las perforaciones **a 8, a 9 y a 10** de la protoboard
- 2 Realiza las siguientes conexiones con cables m/m:
 - 1 e8 con línea positiva 7
 - 2 e9 con j20
 - 3 e10 con línea negativa 9
 - 4 j17 con línea negativa 15
 - 5 j19 con línea positiva 16

Los cables representados en rojo y negro largos, son los que entregan energía al potenciómetro y los cortos al Arduino. El cable representado en color verde entrega un valor intermedio entre esos dos voltajes y lo usamos para controlar la velocidad del juego.

2

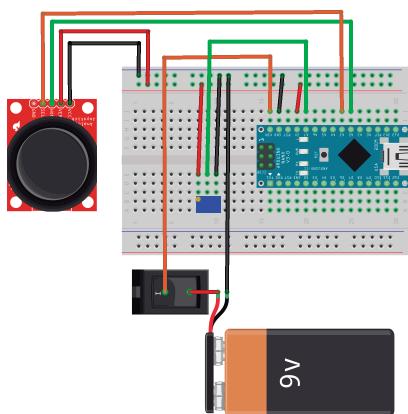


Conexión de Interruptor y Batería

- 1 Conecta el cable que sale del interruptor a **j16**
- 2 Conecta el cable que sale desde el broche de batería a **línea negativa 10**
- 3 Conecta la batería al broche

Conectando la batería damos una fuente de alimentación a nuestro dispositivo. El interruptor nos permite prenderlo y apagarlo. Fíjate en tener el interruptor apagado mientras realizas las conexiones y que estas estén en los lugares correctos, de lo contrario... ¡puede ocurrir un cortocircuito!

3

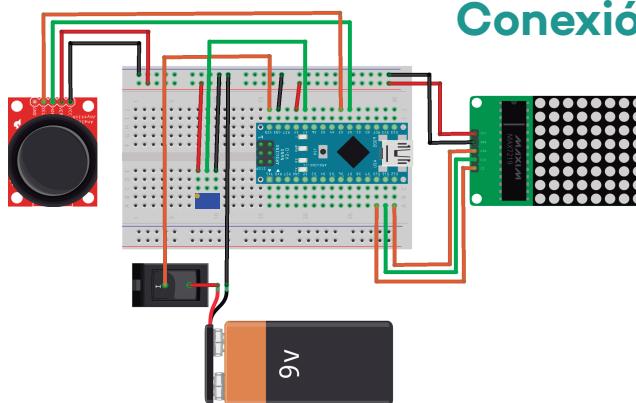


Conexión Joystick

- 1 Realiza las siguientes conexiones desde el Joystick hacia la protoboard:
 - 1 GDN hacia línea negativa 1
 - 2 +5V hacia línea positiva 2
 - 3 VRx hacia j25
 - 4 VRy hacia j24

Conectaste los 4 cables del Joystick. Dos de estos corresponden a cables de datos, que sirven para la dirección de los movimientos en eje X e Y. Los otros 2 cables, corresponden a la alimentación del Joystick.

4



Conexión Matriz Led

- 1 Realiza las siguientes conexiones desde la Matriz Led hacia la protoboard:
 - 1 VCC hacia línea positiva 25
 - 2 GND hacia línea negativa 25
 - 3 DIN hacia a30
 - 4 CS hacia a29
 - 5 CLK hacia a28

Los 2 cables que conectaste primero, corresponden a la alimentación de la matriz o pantalla led. Los 3 cables siguientes, son de los datos de la pantalla.

Luego de realizar las conexiones eléctricas, arma la carcasa de la consola.